

Производитель: частная фирма «Master Soft».

Сайт: <http://amusement.com.ru/>

Адрес:
Крым Симферопольский р-н
с. Чистенькое
ул. Ореховая 13

По вопросам приобретения:
Email: alex@games.crimea.com
Моб.тел.: +7 978 751 03 01
Александр Валентинович

По техническим вопросам:
Email: vek@games.crimea.com
Моб.тел.: +7 978 792 90 41
Валерий Евгеньевич

1. Общие замечания

1.1. При выключении питания кредит не сохраняется, а идет в счетчик «Lost». Потерянными не считаются кредиты, которые не были добавлены в кредит в следствии достижения им значения 99 (то есть при coin rate 10, и величине кредита 95, значение кредита при следующем броске монеты станет 99, 6 кредитов **НЕ ПОЙДУТ** в счетчик «LOST» в этом случае. Однако они будут учтены в электронном и механическом счетчиках «Coin»).

1.2. При достижении кредитом значения 99, отключается питание монетоприемника и подается сигнал Inhibit на банкнотоприемник (если кредит достигает величины 99 в процессе приема импульсов от банкнотоприемника, кредит прекращает расти, электронные и механические счетчики досчитывают все импульсы).

1.3. При работе аппарата могут возникнуть два типа ошибок:

«**door Error**» - ошибка заслонки (при выдаче команды изменения положения заслонки, в течении 3 сек заслонка не достигла необходимого положения)

«**rinG Error**» - датчик кольца перекрыт более 2 сек.

Выход из состояния ошибки производится нажатием кнопки «Снятие ошибки», после снятия ошибки (если не производилось отключение питания или обнуление показаний статистики) аппарат переходит в состояние, в котором произошла ошибка.

2. Статистика

Электронные и механические (при подключении их к выходам платы) счетчики отражают показания В КРЕДИТАХ!!! Все счетчики 5-тиразрядные, максимальное значение 99999, при дальнейшем увеличении происходит счет с

Аппарат имеет два набора электронных счетчиков:

- 1 – обнуляемый
- 2 – не обнуляемый

Переход к отображению обнуляемых счетчиков осуществляется при повороте ключа статистики, в обычном рабочем состоянии аппарата БЕЗ КРЕДИТА, при наличии кредита переход к этому состоянию не осуществляется. Переход между счетчиками выполняется кнопкой «1 игрок». Выход из режима – повторный поворот ключа статистики. На индикаторах счета первого игрока и времени отображается название пункта, на индикаторах счета второго игрока и индикаторах кредита отображается величина счетчика.

«**Coin**» – отражает количество кредитов полученных аппаратом по монетному входу с момента последнего обнуления.

«**Bill**» - отражает количество кредитов полученных аппаратом по входу банкнотоприемника с момента последнего обнуления.

«**Lost**» - отражает количество потерянных кредитов. Потерянными считаются все не доигранные (те что были в кредите плюс стоимость игры в течение которой произошло отключение) кредиты, которые пропали при пропадании питания или выключении аппарата. Потерянными не считаются кредиты, которые не были добавлены в кредит в следствии достижения им значения 99 (то есть при coin rate 10, и величине кредита 95, значение кредита при следующем броске монеты станет 99, 6 кредитов НЕ ПОЙДУТ в счетчик «LOST» в этом случае. Однако они будут учтены в электронном и механическом счетчиках «Coin»).

«**CLEAR**» - обнуление показаний статистики. При нажатии кнопки «2 игрока» появляется выбор «**YES no**», нажатие кнопки «1 игрок» соответствует выбору «**YES**» и приводит к обнулению показаний, нажатие кнопки «2 игрока» соответствует выбору «no» и приводит к отказу от обнуления.

Переход к отображению не обнуляемых счетчиков происходит при включении аппарата с зажатым замком статистики и зажатой кнопкой «2 игрока», после перехода к режиму кнопу и ключ можно отпустить. Переход и между показаниями и их отображение происходит аналогично предыдущим с одним лишь отличием – отсутствует пункт «CLEAR». Обнуление этих показаний происходит лишь при изготовлении аппарата.

3. Изменение установок и тесты

Вход в меню изменения установок и тестов осуществляется при включении питания с зажатым замком статистики, после входа в меню замок можно отпустить. Перемещение между пунктами меню – кнопка «1 игрок», изменение значения – кнопка «2 игрока». Выход из меню производится повторным поворотом ключа статистики.

На индикаторах счета первого игрока, времени и кредита отображается название пункта меню, на индикаторах счета второго игрока отображается соответствующая величина.

- «**Sound dn**» - уменьшение громкости (минимальная величина – 0)
- «**Sound up**» - увеличение громкости (максимальная величина – 31)
- «**SECGA**» - время основной игры в секундах (от 0 до 90, шаг 5)
- «**SECPr**» - время призовой игры в секундах (от 0 до 90, шаг 5)
- «**Point**» - количество очков необходимое для получения призовой игры (от 0 до 250, шаг 10)
- «**SEC3**» - время трехочковых бросков в секундах (от 0 до 30, шаг 1)
- «**PLAY1**» - цена игры одного игрока в кредитах (от 0 до 20, шаг 1)
- «**PLAY2**» - цена игры двух игроков в кредитах (от 0 до 20, шаг 1)
- «**crAtE**» - количество кредитов за один импульс Coin (от 0 до до 50, шаг 1)
- «**brAtE**» - количество кредитов за один импульс Bill (от 0 до до 50, шаг 1)
- «**Init**» - инициализация. Все установки устанавливаются по умолчанию, показания короткой статистики обнуляются. После нажатия кнопки «2 игрока» появляются надписи «**YES no**», нажатие кнопки «1 игрок» соответствует выбору «yes» и приводит к выполнению инициализации, нажатие кнопки «2 игрока» соответствует выбору «no» и приводит к выходу из этого пункта без инициализации.
- «**rinG**» - отражает логическое состояние входа датчика кольца
- «**door dn**» - отражает логическое состояние нижнего датчика заслонки
- «**door UP**» - отражает логическое состояние верхнего датчика заслонки
- «**door**» - выполнение теста заслонки. После нажатия кнопки «2 игрока» появляется выбор «**UP dn**», нажатие кнопки «1 игрок» соответствует выбору «UP» и заслонка поднимается, нажатие кнопки «2 игрока» соответствует выбору «dn» и приводит к опусканию заслонки.